通信対局 囲碁道場2700問™

Wii

●安全に使用していただくために…

●ゲームの始めかた

●対局

●各モードの紹介

●囲碁の遊びかた

1 健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『通信対局 囲碁道場 2700問』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

⚠ 警　告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
  - ・頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
  - ・指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用をしないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
  - ・長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
  - ・振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編　P.9）をご覧ください。
- 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。

2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

警　告

- **ゲーム中はWiiリモコンをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。**Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- **必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度固定してください。**
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何もないことを確認し、Wiiリモコンを振ったときでも、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ［RVL-018］や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取って使用してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンは心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

注　意

- **Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。**

ニンテンドーWi-Fiコネクションの
ご利用に関するご注意

このゲームは、インターネット（ニンテンドーWi-Fiコネクション）に接続して無料で対戦やランキングを楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

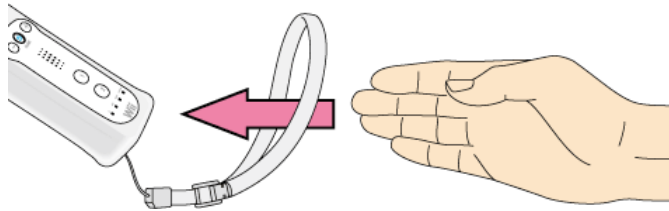
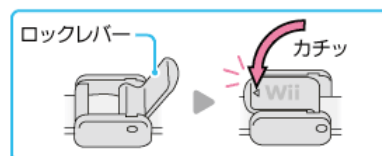
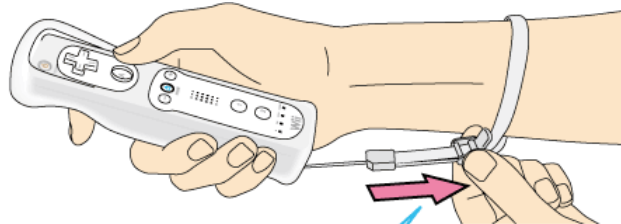
- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報（プレイヤーの名前など）が多くの人の目に触れる可能性があります。個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。
- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションのゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

4 コントローラの準備

Wiiリモコンの持ち方

Wiiリモコンの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握ってください。

2. ストラップが手から抜けないように、ストッパーで調整してください。

※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

Wiiリモコンの登録方法

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。
ホーム登録されたWiiリモコンは、使用する本体の電源をOFFにしても、設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンを本体に登録してください。

・ 続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの●((•SYNC.を押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
   ※ プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。
5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の((•SYNC.を押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。
   ※ シンクロボタンを10秒以上押さないでください。ホーム登録されているすべてのWiiリモコンの登録が消去されます。
6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。
   ※ 一時的に他の本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編（HOMEボタンメニューの項目）をご覧ください。

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570-020-210（ナビダイヤル）

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

警　告 任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意下さい。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

RVL-WARJ-JPN-1

はじめに

● 囲碁とは

囲碁は、黒石と白石を1つずつ交互に打って陣地を広げていく2人対戦ゲームです。
囲碁では、対戦することを「対局」といいます。
最終的に自分の陣地（地）の広さと、相手から取った石の数で勝敗を競います。

● このゲームソフトの特徴

囲碁を打ったことがない初心者から、囲碁の経験者まで、誰もが楽しめます。

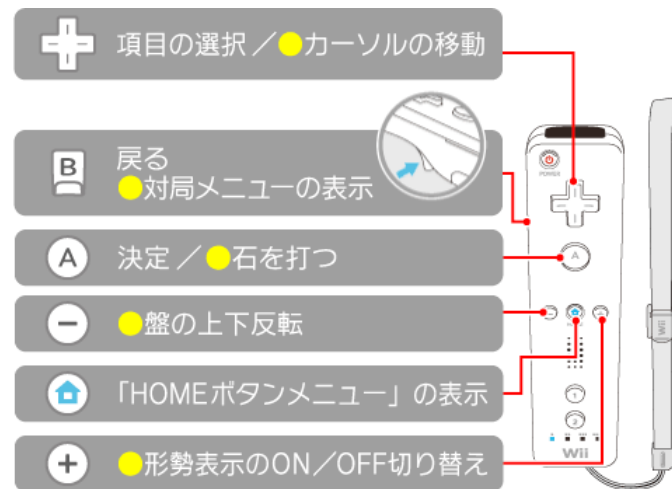
・囲碁初心者の方は

「入門編」の「囲碁初級講座」で、基本的なルールや遊びかたを学ぶことができます。ルールを覚えたら「練習対局」で実際に対局してみましょう。（→P.13：入門編）
※本取扱説明書では、P.18～21で囲碁の基本ルールや用語を紹介しています。

・経験者の方は

「実践編」の「囲碁上級講座」や「定石集」で実践的なテクニックを確認できます。また、「2人対局」ではともだちや家族と対局することができます。（→P.14：実践編）
全国のプレイヤーと対局したい方は、「通信」をご覧ください。（→P.15～16：通信）

7 コントローラの使いかた

Wiiリモコンを縦に持ってプレイします。
※●は対局時の操作です。

8 ゲームの始めかた

ゲームを始めるとタイトル画面が表示されます。
Ⓐと🅱を同時に押して、セーブデータ（プレイ記録）選択画面に移りましょう。

● セーブデータ選択

初めて遊ぶときは「データがありません」と表示された項目を選び、セーブデータを作成します。すでにセーブデータがある場合は、そのセーブデータを選ぶとメインメニューが表示され、前回セーブした続きからプレイできます。なお、セーブデータにはMii8人分までの記録を保存することができます。

・セーブデータ作成

選んだMiiの名前がセーブデータ名になります。

セーブデータを作成するには、ゲーム内のキャラクターとして使うMiiを選びます。この場合、セーブデータ名にはMiiの名前がつきます。
「ゲスト」を選んだ場合は、セーブデータの名前を入力します。✚で文字を選び、Ⓐで一文字ずつ入力してください。入力が完了したら、「決定」を選びましょう。
なお、ここで選んだMiiやゲストのセーブデータ名は、セーブデータ選択画面で⊖を押すと、変更することができます。
セーブデータの作成が終了したら、セーブデータを選んでメインメニューに移りましょう。
※最初にセーブデータを作成して選んだときは、「囲碁理解度判定（→P.13：入門編）」を受けて、自分の囲碁の理解度を知ることができます。

● メインメニュー

以下のメニューが表示されます。
十字ボタンで項目を選び、Ⓐで決定しましょう。

入門編	基本的な囲碁のルールを学んだり、囲碁の問題に挑戦できます。 また、「練習対局」でコンピュータと対局できます。（→P.13：入門編）
実践編	囲碁経験者に向けた、実践的なテクニックや問題に挑戦できます。 また、「2人対局」で友だちや家族と対局できます。（→P.14：実践編）
通信	ニンテンドーWi-Fiコネクションを使って、全国のプレイヤーと対局できます。（→P.15～16：通信）
オプション	ゲームに関するさまざまな設定が行えます。（→P.17：オプション）

セーブデータの削除について

セーブデータ選択画面で⊕を押すと、選んだセーブデータを削除できます。一度削除したセーブデータは復元できないのでご注意ください。
なお、セーブデータに使用しているMiiを「似顔絵チャンネル」で削除しても、セーブデータは削除されません。その場合はセーブデータがゲストに引き継がれます。また、そのゲストは別のMiiに設定し直すことができます。

9 ゲームの終わりかた

● データのセーブ（保存）について

対局の成績は、対局終了後に自動的に保存されます。また、対局終了後や対局メニューの「棋譜保存（→P.12：棋譜の保存と再生）」を選ぶと棋譜の保存ができます。
オプションで設定を変更したときなどは、セーブを行うか確認が表示されるので、セーブする場合は「はい」を選びましょう。

● ゲームを終える

で「HOMEボタンメニュー」を表示し、「Wiiメニューへ」を選んでください。

ご注意ください

以下のような操作を行うと、プレイ記録（セーブデータ）が保存されなかったり、失われたりすることがあります。それらの記録は復元することができませんので、ご注意ください。

・プレイ記録の保存中に、Wii本体、またはWiiリモコンの電源ボタンやリセットボタンを押す。
・ゲームのプレイ中に、ＡＣプラグをコンセントから抜く。

10 対局の始めかた

「練習対局（→P.13：入門編）」「2人対局（→P.14：実践編）」「通信対局（→P.15：通信）」で対局を行うまでの基本的な流れです。

● ルール決定

以下の手順で対局前の設定ができます。

・碁盤を選ぶ

対局で使う盤を、9路盤／13路盤／19路盤から選びましょう。なお、「通信対局」の「初級」「中級」「上級」では19路盤のみになります。

※9路盤と13路盤は、初心者の練習に向いた小型の碁盤です。

・手合割（ハンディキャップ）の有無を選ぶ

対等の条件で対局する「互先（たがいせん）」またはハンディキャップをつけて対戦する「手合割（てあいわり）あり」を選びましょう。

なお、「通信対局」の「初級」「中級」「上級」では互先のみになります。

※互先の対戦では、整理の際、白に6目半（+6.5目）のコミがもらえます。

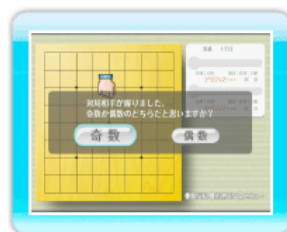
・手合割の詳細設定を行う

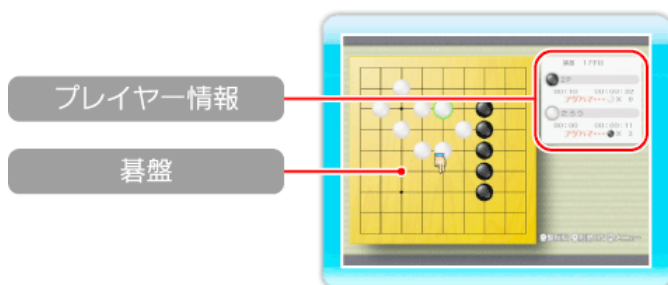
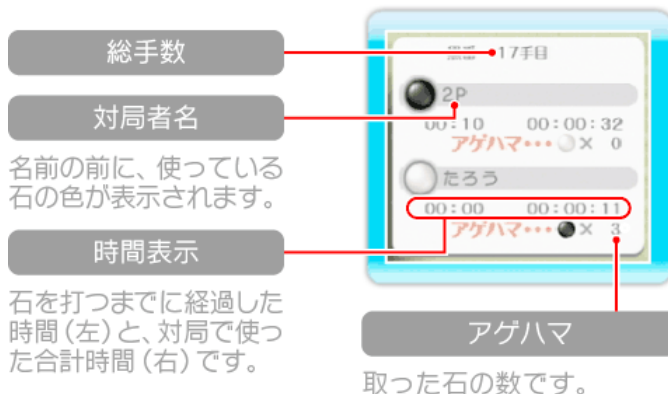
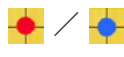
「手合割あり」を選んだ場合は、ハンディキャップの詳しい設定を行います。

まず、黒番／白番を選びましょう。黒が先手のため有利になり、白は後手で、ハンディキャップも得られないため不利になります。それから、ハンディキャップの種類を選んでください。

2～9子置き	黒石が盤上に2～9個ある状態で対局を始めます。 ※9路盤では2～5子置きが選べます。
定先（じょうせん）	盤上にあらかじめ石を置かずに対局を行います。 ※コミはつきません。

● ニギリを行う（黒番／白番の決定）

互先の対局では、最初にニギリを行って黒番（先手）／白番（後手）を決定します。右の画面が表示されたら、奇数／偶数のいずれかを予想し、選びます。相手が握った石を盤上に置いて、予想と合っていれば黒番、外れていれば白番です。

● 対局画面

対局画面で一手ずつ交互に打って対局を進めてください。✚で石を打ちたい場所を選び、Ⓐで決定しましょう。なお、⊖を押すと碁盤を上下反転させることができます。

・形勢表示について

対局中に⊕を押すと、形勢表示がONになり、現在どちらが優勢かを確認することができます。黒の形勢が赤色、白の形勢が青色で表示されます。

形勢表示の見かた

／	そのプレイヤーの陣地（または、陣地になる見込みの高い場所）です。
／	このまま対局を進めると、石が置かれる見込みの高い場所です。
／	死石（または、死石になる見込みの高い石）の上に「×」が表示されます。（→P.21：死石）

● 対局メニュー

Ⓑを押すと、以下のメニューが表示されます。

まった	直前の自分の手番に戻ります。
パス	石を打たず、一手飛ばせます。
ヘルプ	コンピュータが次の手を考えてくれます。
オプション	ゲームに関するさまざまな設定が行えます。（→P.17：オプション）
投了	対局を放棄します。投了すると負けになります。
着手番号	対局中に石を打った順番が表示されます。
棋譜保存	対局の棋譜を保存できます。（→P.12：棋譜の保存と再生）
終わる	対局を途中で終わります。

※「通信対局（→P.15：通信）」では「パス」「ヘルプ」「オプション」「投了」「着手番号」の5つを選ぶことができます。

● 対局の終了条件

両プレイヤーが続けて「パス」を選ぶと対局が終了します（終局）。また、以下の条件を満たしたときも、その時点で終局となります。

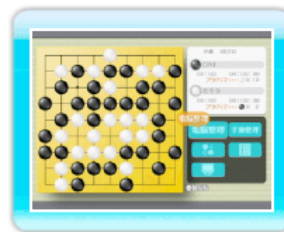
・どちらかが「投了」する

（この場合、対戦相手の勝利となります）

・500手まで打っても勝負がつかない

（このゲームソフト独自のルールです）

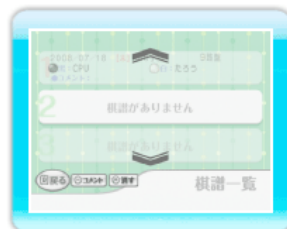
・終局時のメニュー

終局になると、右のような画面が表示されます。メニューから「電脳整理」か「手動整理」を選んで、勝敗を判定しましょう。

電脳整理を選ぶと	コンピュータが自動的に整理（勝敗の判定）を行います。
手動整理を選ぶと	終局後に行う整理の手順中、死石を取り除く処理をプレイヤーが自分で行えます。 それ以外の手順は、コンピュータが行います。 （→P.20：整理手順）

12 棋譜の保存と再生

「棋譜」とは対局の流れを記録したものです。
棋譜を保存したり、保存した棋譜の途中から対局することができます。

● 棋譜の保存方法

棋譜は、対局後に「棋譜を保存しますか」と表示されたら「はい」を選ぶと保存できます。また、対局メニューの「棋譜保存」を選ぶと、一手目からその時点までの棋譜を保存できます。
右上のような棋譜一覧画面が表示されるので、✚で保存する場所を選び、Ⓐで決定しましょう。

・コメント入力について

棋譜一覧画面で棋譜を選んで⊖を押すと、その棋譜にコメントをつけることができます。✚で文字を選び、Ⓐで入力してください。「決定」を選ぶと入力終了です。

※棋譜一覧画面で⊕を押すと、選んだ棋譜を削除できます。なお、一度削除した棋譜のデータは復元できないので注意してください。

● 棋譜の再生方法

保存した棋譜は「実践編（→P.14：実践編）」の「棋譜再生」で再生できます。✚で再生したい棋譜を選び、Ⓐで決定しましょう。

・再生画面のメニュー

再生画面では右のメニューが表示されます。

逆再生	再生した棋譜を巻き戻すことができます。
停止	棋譜の再生を停止します。
再生	棋譜を再生します。
初期画面	棋譜を再生前の状態に戻します。
一手戻る	棋譜を一手前の状態にします。
一手進む	棋譜を一手先の状態にします。
最終画面	棋譜を保存時の状態にします。
着手番号	対局中に石を打った順番が表示されます。
ここから検討	現在表示されている状態の盤面から、対局が行えます。 「練習対局（→P.13：入門編）」か「2人対局（→P.14：実践編）」を選び、対局を始めましょう。
オプション	ゲームに関するさまざまな設定が行えます。（→P.17：オプション）
終わる	棋譜の再生を終了します。

棋譜を保存できる数について

棋譜を保存できる場所は、『通信対局 囲碁道場2700問』で共通となっており、全部で20個まで保存できます。

13 入門編

「入門編」には「囲碁初級講座」「初級総合問題集」「練習対局」「囲碁理解度判定」の4つのメニューが用意され、囲碁の基本的なルールを習得できます。

● 囲碁初級講座

囲碁のルールや遊びかたなどを学べます。✚で学びたい内容を選びⒶで決定しましょう。内容を選んだら「講座」か「問題」を選択してください。
※「講座」や「問題」のいずれかのみ選べる場合もあります。

「問題」を解答済みであることを表します。

・講座

囲碁のルールなどが学べます。メニューから「進む」や「戻る」を選んで、講座を進めていきましょう。
講座を途中でやめたいときは、「終わる」を選んでください。セーブして終了した場合は、次に同じ内容の講座を選ぶと続きから再開できます。

・問題

打ちかたについての問題を解くことができます。右の画面が表示されたら、解きたい問題を選びましょう。選択式の問題や、実際に石を打つ問題に挑戦できます。
解答を終えるかⒷを押すと、以下のメニューが表示されます。

正解した問題であることを表します。

前へ	前の問題に戻ります。
まった	直前の自分の手番に戻ります。
解答	解答が表示されます。
もう一度	もう一度同じ問題を解きます。解答後や、石を打った後などに選ぶことができます。
次へ	次の問題に進みます。
オプション	ゲームに関するさまざまな設定が行えます。（→P.17：オプション）
終わる	問題を終了します。

● **初級総合問題集**

全300問ある囲碁の問題に挑戦できます。
「囲碁初級講座」の「問題」と同じ進めかたで解いてください。

● **練習対局**

コンピュータを相手に対局できます。ルールを決定すると対局開始です。（→P.10：ルール決定）

● **囲碁理解度判定**

囲碁に関する問題を解いて、自分の囲碁の理解度を知ることができます。最大で10問出題され、途中で間違えた時点で結果が判定されます。

「囲碁上級講座」「上級総合問題集」「定石集」「2人対局」「棋譜再生」という5つのメニューが用意されており、「勝つ」ために必要なテクニックを学んでいくことができます。

● **囲碁上級講座**
「囲碁初級講座（→P.13：入門編）」と同じ要領で、実践的なテクニックを学べます。

● **上級総合問題集**
上級者向けの問題に挑戦できます。
✚で問題の難しさ（「8～9級問題」～「1級問題」、「初段問題」～「三段問題」の順に難しくなります。）を選んでⒶで決定し、挑戦したい問題の番号を選んで問題を始めましょう。

● **定石集**
碁で最善とされる打ちかたの手順を「定石」と呼びます。ここでは、さまざまな定石を見ることができます。
なお、定石を見ているときのメニューは再生画面（→P.12：棋譜の保存と再生）と基本的に同じです。「ここから並べる」を選べば、現在の盤面から対局を始めることもできます。

前回の続きから
これを選ぶと、前回見た続きから定石を見ることができます。

● 2人対局
家族や友だちと対局できるモードです。

・Wiiリモコンの追加
「2人対局」を選ぶとWiiリモコン追加画面になります。2つのWiiリモコンを使って対局する場合は、追加するWiiリモコンの①と②を同時に押してください。Wiiリモコンの追加が終了したらⒶで決定しましょう。
なお、1つのWiiリモコンを使って2人で遊ぶこともできます。

● **棋譜再生**
棋譜の再生と保存ができます。

15 通信①

「通信対局」「通信戦歴」「フレンドコード」の3つのメニューがあり、全国のプレイヤーと対局することができます。

● **通信対局**

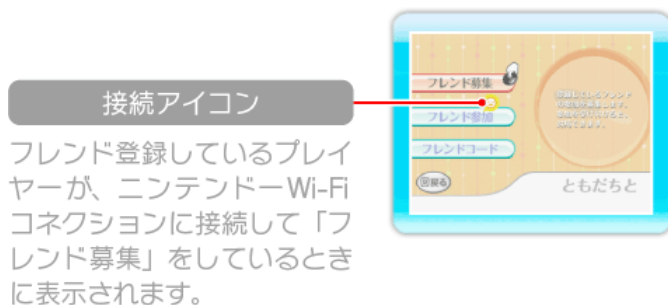
ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続し、全国のプレイヤーと対戦できます。接続が終わると以下のメニューが表示されるので、✚で選んでⒶで決定しましょう。

ともだちと	フレンド登録した人と対局します。
初級	初級レベルの人と対局できます。
中級	中級レベルの人と対局できます。
上級	上級レベルの人と対局できます。
通信戦歴	通信対局での戦績を確認します。

・ともだちと

「ともだちと」で対局するには、あらかじめフレンドコードを交換し、お互いにフレンド登録しておく必要があります。「フレンドコード」でお互いにフレンド登録しておきましょう。
「フレンド募集」「フレンド参加」を選んで対局相手を決めたら、ルールを設定して対局画面へ移ってください。

接続アイコン

フレンド登録しているプレイヤーが、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して「フレンド募集」をしているときに表示されます。

フレンド募集	対局してくれるフレンドを募集します。
フレンド参加	登録しているフレンドの誰かが対局相手を募集している場合、そのフレンドと対局することができます。
フレンドコード	自分のフレンドコードを確認したり、ともだちのフレンドコードの登録ができます。

フレンドコードについて

ソフトごとに初めてニンテンドーWi-Fiコネクションに接続した際に決定される、12ケタの数字のことをいいます。ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続しないとフレンドコードを取得できません。

・初級／中級／上級

実力が近い相手を自動的に探して対局できます。自分のレベルに合ったメニューを選びましょう。

初級	初心者の方が対象です。
中級	中級者の方が対象です。
上級	上級者の方が対象です。

● **通信戦歴**

通信対局での戦績を確認できます。

・レーティングについて

戦歴内のレーティングは自分の強さを示す値で、対局に勝つと上がり、負けると下がります。
なお、初級、中級、上級のどこで対局したかによって増減する値が変化し、上級に近いほど増減する値は増えます。

※投了したり電源を切るなどして強制的に対局を終了した場合は負けとなり、レーティングが下がるので注意してください。

※「ともだちと」では、対局が終了してもレーティングの増減はありません。

● **フレンドコード**

フレンドコードの登録や確認ができます。

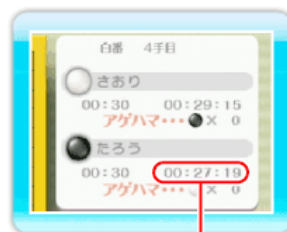
フレンドコード登録	フレンドコードを登録できます。✚で数字を選び、Ⓐで入力してください。入力が終わったら「決定」を選びます。
フレンドコード確認	自分のフレンドコードを確認できます。
フレンドリスト	登録してあるフレンドを確認できます。また、登録してあるフレンドにカーソルを合わせて⊕を押すと、登録を消すことができます。

16 通信②

● 通信対局の特別ルール

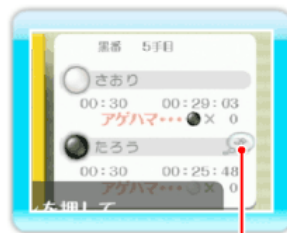
「通信対局」には独自のルールがあります。

・持ち時間

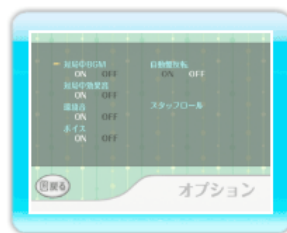
通信対局では、各プレイヤーの持ち時間が30分と決められています。自分が対局で使った合計時間が30分を超えた場合、それ以降は一手30秒以内で打たなければ負けになります。

・長考について

通信対局中に、長時間打ち手が止まると（長考すると）右のような画面になります。この際は、Ⓐを押すと長考の解除ができます。

このままの状態が長く続くと、強制的に負けとなり、レーティングが下がってしまいます。

※頻繁に長考を行うと、対戦相手の気分を害することがあります。「通信対局」ではスピーディな勝負を心がけましょう。

長考中に表示されます。また、⊖を押しても表示されます。

17 オプション

● オプションメニュー
メインメニューで「オプション」を選ぶと、以下の項目が表示されます。

対局中BGM	対局中に流れる音楽のON／OFFの設定ができます。
対局中効果音	対局中に鳴る効果音のON／OFFの設定ができます。
環境音	対局中にウグイスの声などを出すかを設定できます。
ボイス	「2人対局」や「通信対局」の開始時と終了時に、音声を出すかを設定できます。
自動盤反転	「2人対局」時、碁盤の反転を自動で行うかを設定できます。
スタッフロール	スタッフロールを見ることができます。

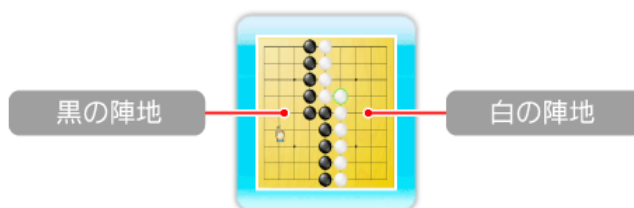
18 囲碁のルール①

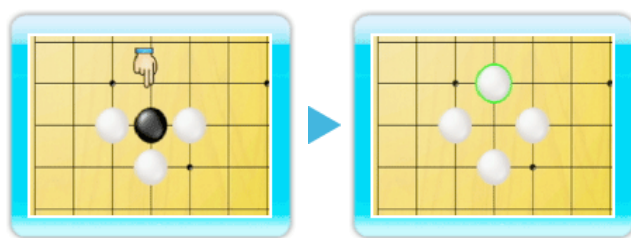
囲碁の基本的なルールを確認しておきましょう。
なお、以下で紹介するルールには、このゲームソフト独自のものもあります。

● 基本ルール

囲碁は2人のプレイヤーが黒石と白石それぞれを担当し、陣地の広さと相手から取った石の数で競い合うゲームです。
交互に1人ずつ盤上に石を置き（囲碁では「石を打つ」といいます）、対局を進めていきます。
※このゲームソフトでは手番をパスすることもできます。
※このゲームソフトでは「通信対局（→P.15：通信）」をのぞき、打つまでの制限時間はありません。

・自分の陣地を作る

対局の終了時に、自分の色の石で囲われている場所が、陣地（地）となります。お互いの陣地の数を比べて、より多かったほうが勝ちとなります。

・相手の石を取る

相手の石の上下左右に、自分の石を置いて囲むとその石を取ることができます。取った石は「アゲハマ」となります。

黒石の上に石を打つと　　取ることができます。

※盤の端に接している石は、それ以外の3方向を囲むと取れます。隅に接する石も、同様に残りの2方向を囲むと取れます。
※2つ以上並んだ石は、それぞれの上下左右を囲んでください。

● 対局の終わりかた

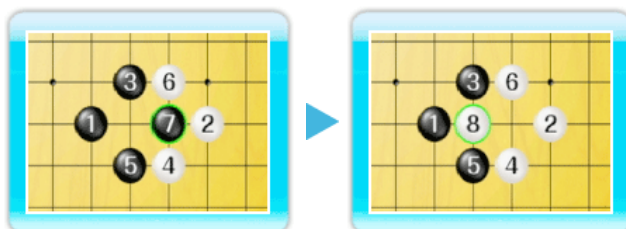
囲碁では、両プレイヤーがどちらも、これ以上石を打つ必要がなくなった（打っても意味のある場所がなくなった）と判断した時点で対局が終わります。これを終局といいます。
このゲームでは、両プレイヤーが続けて「パス（→P.11：対局メニュー）」を選ぶと終局となり、勝敗の判定（整理）に移ります。
また、相手が「投了（→P.11：対局メニュー）」すると、その時点で勝利となります。

・特殊な終局条件

このゲームソフトでは、500手まで打って勝負がつかなかった場合、その時点で終局となって整理に移ります。

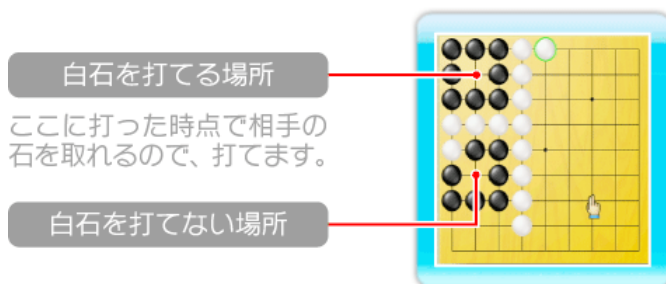
19 囲碁のルール②

● コウについて

対局中、黒と白の石が左下の画面のような形になることがあります。
このとき白が「7」の黒石を取ると、右下の形になり、黒が「8」の白石を取り返せる形になります。このような状態を「コウ」と呼びます。

・コウのルール

コウの状態でお互いに石を取り合うと、同じことのくり返しになってしまい、対局が進みません。そこで、コウの石を取られた場合、ほかの場所に一手打った（コウダテする）あとでなければ、コウの石を取り返せないというルールがあります。

● 石を打てない場所

石を打つと、その時点で相手に取られてしまうような形になる場合、その場所に石を打つことはできません。ただし、打った時点で相手の石を取れる場合は、例外として打つことができます。

20 終局と整理

対局が終了したら、以下のような手順で盤の状況を整理したあと、勝敗の判定が行われます。

● ダメを詰める

終局した盤上には、黒と白、どちらの陣地でもない「ダメ」と呼ばれる場所があります。状況を整理するため、ダメに石を置いて詰めていきます。

ダメ

● 死石を取り除く

相手の陣地内に残され、そのまま対局を続けていたら確実に取られてしまう状態の石を、「死石」と呼びます。
このような石は、終局後に取り除かれ、相手のアゲハマになります。

白の死石

● アゲハマを埋める

アゲハマ（対局中に取った相手の石と、終局後に取り除いた死石）は、終局後に相手の陣地に置くことができます。置いたアゲハマのぶん、相手の陣地を減らすことができます。

● 陣地を数えて勝敗を判定する

アゲハマを置き終わったら、互いに残った自分の陣地を数え、その数によって勝敗が決まります。

・コミについて

囲碁では黒（先手）が白（後手）より大きく有利です。そのため互先（ハンディキャップなし）の対戦では、陣地の計算時、白の地の数にボーナスが加わります。これを「コミ」と呼びます。
このゲームソフトでは、互先の場合、白に6目半（+6.5目）のコミをもらえます。つまり、黒が勝利するためには、陣地の数が白を7目以上上回っている必要があるわけです。

整理手順

このゲームソフトでは終局すると、コンピュータが自動的に整理を行い、両プレイヤーの陣地を計算してくれます。ただし、死石を取り除く手順は、プレイヤー自身の手で行うこともできます。終局時のメニューが表示されたら、完全にコンピュータに整理を任せる場合は「電脳整理」を選びましょう。また、「手動整理」を選ぶと、プレイヤー自身が死石を選んで取り除きます。

※このゲームソフトでは、「ダメを詰める」「アゲハマを埋める」手順は表示されません。コンピュータが自動的に行います。

21 用語集

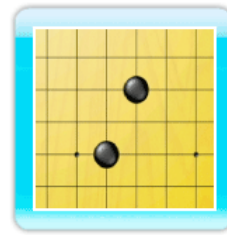
囲碁で使用される基本的な用語を紹介します。

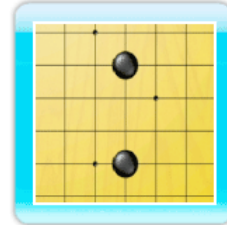
● 基本的な用語

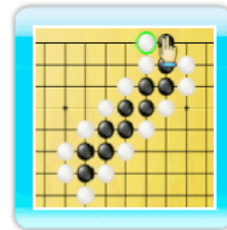
対局に関する、基本的な用語です。

アゲハマ	相手から取った石のこと。対局が終わったあと、相手の陣地に置くことができます。
アタリ	次に石を打てば、相手の石を取れる状態のこと。「アタリをかける」などと使います。
コウ	一方が石を取ったとき、相手が取り返すと、直前と同じ状態になる形のこと。コウの状態になったら、石を取り返す前に一度別の場所に石を打つ必要があります。
地	自分の石で囲った陣地のこと。地の数とアゲハマの数で最終的な勝敗が決まります。 なお、地を数えるための単位は「目（もく）」を用います。
持碁（じご）	引き分けのこと。
死石	相手の陣地内に取り残され、生き残れない石のこと。終局すると盤上から取り除かれ、アゲハマと同様に扱われます。
終局	対局を終了すること。終局後は盤上を整理し、勝敗を判定します。
ダメ	石を打っても、最終的にどちらの陣地にもならない場所のこと。石の手数のこともダメといいます。
眼	自分の石に囲まれ、相手が石を打てない場所。図のように2つの眼を持つ石（二眼）は、絶対に相手に取られることがない「生き石」となります。

・ケイマ

図のように、将棋の「桂馬」の動きのような位置に石を打つこと。

・トビ

図のように、間を空けて石を打つこと。1つ空けることを「一間トビ」、2つ空けることを「二間トビ」と呼びます。

・シチョウ

図のように、アタリの連続で相手の石を盤の端に追い詰めて、取ろうとする打ちかたを「シチョウ」と呼びます。

・シマリ／カカリ

盤の隅に打った石の近くに石を打ち、陣形を安定させることを「シマリ」と呼びます。逆に、相手のシマリを妨げるために打つ石が「カカリ」です。シマリやカカリは、ケイマやトビの位置に打つのが基本です。

・ツケ

相手の石に隣り合うよう、石をつけて打つこと。

・ノビ

自分の石の隣に石を打つこと。相手のツケに対してよく使われます。

・ツギ／キリ

離れている2つの石を、間に石を打つなどして連絡させることを「ツギ」と呼びます。逆に、相手のツギを妨げる位置に打つのが「キリ」です。